KONAMI

YU-GI-OH!

遊戯王

オフィシャルカードゲーム
デュエルモンスターズ™

公式ルールブック・第2版

©高橋和希/集英社 企画・制作/KONAMI

目　次

はじめに ……………………………………4

第1章　ゲームの遊び方

1．対戦の準備 ……………………………5
2．デュエルフィールド ……………………6
3．対戦方法とデッキの作り方 ……………8
4．勝利条件 ………………………………10
5．ゲームの進行 …………………………12
6．フェイズの流れ ………………………17

第2章　戦闘上のルール

●ダメージの判定
1．敵モンスターが攻撃表示の場合 ………18
2．敵モンスターが守備表示の場合 ………20
●魔法＆特殊モンスターカードについて
1．魔法カードの使い方 …………………22
2．融合カードとは ………………………22
3．効果モンスターカードとは ……………24
4．儀式モンスターカードとは ……………25

第3章　カードの見方

●カードの種類

1.モンスターカード ……26
2.融合モンスターカード ……27
3.効果モンスターカード ……27
4.儀式モンスターカード ……27
5.魔法カード ……28
6.罠（トラップ）カード ……28
●カードの意味
・モンスターカード ……29
・融合モンスターカード ……30
・効果モンスターカード ……31
・儀式モンスターカード ……32
・魔法カード ……33
・魔法カード（フィールドカード）……34
・罠（トラップ）カード ……35

第4章　エキスパートルール

●エキスパートルールとは？
1.通常ルールとの違い・コンボ ……36
2.通常ルールとの違い・生け贄 ……37
3.通常ルールとの違い・融合 ……37
●ルール変更について
1.魔法効果等による裏側表示カードの対応 …38
2.「光の護封剣」について ……38
●Q&A ……39
●MEMO ……41

はじめに

真のデュエリストとなるのは君だ！

「遊☆戯☆王　オフィシャルカードゲーム　デュエルモンスターズ」は『週刊少年ジャンプ』に連載中のマンガ**「遊☆戯☆王」**に登場するカードゲームを、作品中の設定に基づいてカードゲーム化したものです。

ゲームを遊ぶために必要なきまりは、このルールブックに書いてあります。カードで遊ぶ前にまずルールをしっかりと覚えてください。

対戦で使用するカードには、たくさんの種類が存在します。もちろんスターターボックスに入っているカードだけでも遊ぶことはできますが、**パック**を購入したり、友達とカードを交換したりすれば、君の勝率はどんどん上がっていくはずです。**カードを集めていくこと**も、このゲームのおもしろさのひとつなのです。

スターターボックスには、ルールブックのほかに様々なアイテムが入っています。これはデュエルをよりおもしろく遊ぶために必要なものですので、うまく活用してください。アイテムの使い方はルールブックの中でも触れています。

それでは、遊戯達の戦いに負けない熱いデュエルを友達同士で楽しんでください。

第1章 ゲームの遊び方

1. 対戦の準備

対戦を行うためには、次のアイテムが必要になります。

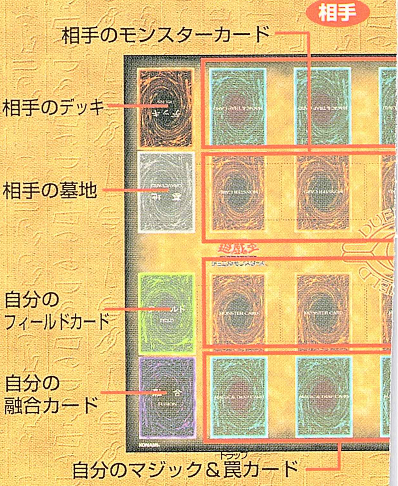
- デッキ（40枚以上のカードで構成）
- スターチップ
- デュエルフィールド
- デュエリストスコアシート
- デュエルカリキュレーター

これらのアイテムはスターターボックスの中にすべてそろっています。ゲームで使用するものですので、なくさないようにしましょう。

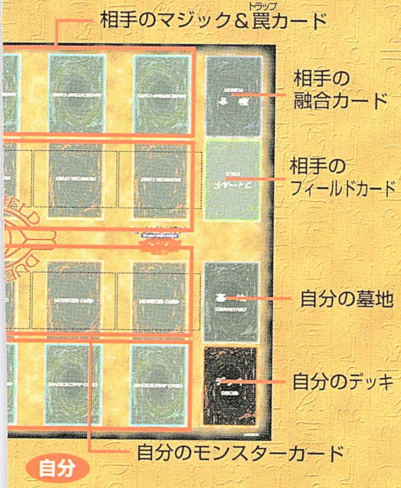
次に、対戦を行うことができる場所を探します。デュエルフィールドはやや大きめのサイズになっていますので、余裕を持ってフィールドが敷けて、カードを並べられる場所で遊ぶようにしましょう。また、自分と相手のカードが混ざらないように、すべらない平らな場所を選ぶようにしてください。

準備が整ったら、さあ！デュエルスタート！！

2. デュエルフィールド


相手
相手のモンスターカード
相手のデッキ
相手の墓地
自分の
フィールドカード
自分の
融合カード
自分のマジック＆罠(トラップ)カード

デュエルフィールドは対戦中に自分が出したカードや捨てるカードを置くために使用するものです。カードを並べる場所は下の図を参考にしてください。



3. 対戦方法とデッキの作り方

●対戦方法●

対戦を行う場合は、以下の公式ルールにしたがって進めるようにしてください。

1 このカードゲームでは相手と対戦し、1回勝ち負けがつくことを**デュエル**と呼んでいます。

2 ひとつの勝負ではデュエルを3回行います。これを**マッチ**と呼びます。

3 ひとつのマッチで**先に2勝**した方を、そのマッチの勝者とします。

4 **「1勝2分け」「1勝1敗1分け」「3分け」**の場合、そのマッチはお互いに引き分けとなります。

5 **デュエルの勝利者**は相手の賭けカードを1枚手に入れられます。ただし、カードを賭けるかどうかは対戦を始める前に、お互いに了解した上で行ってください。

6 デュエルに勝利して手に入れた賭けカードは、**そのマッチで使用することができません。**

7 **マッチの勝利者**は賭けカードのほかに、相手のスターチップを手に入れることができます。ただし、デュエルを始める前に、お互いに了解した上で行ってください。何個賭けるかについても、相談して決めてください。

スターチップには**金、銀、銅の3種類**があります。銀のスターチップには**銅5個分**、金のスターチップには**銅10個分**の価値があります。

●デッキの作り方●

対戦で使用する、自分の手持ちのカードを**デッキ**と呼びます。デッキを作る場合は、以下の公式ルールにしたがって、行うようにしてください。

1 対戦で使用するデッキは**40枚以上**で作るようにします。40枚以上であれば、何枚使ってもかまいません。

2 対戦で使用するデッキと別に、10枚の予備カードを用意することができます。これを**サイドデッキ**と呼びます。サイドデッキのカードは、デュエルとデュエルの間に、対戦で使用するデッキのカードと交換してかまいません。戦略に応じて行うようにしましょう。

また、賭けカードを取られて、対戦で使用するデッキが40枚より少なくなってしまった場合も、サイドデッキからカードを補充することができます。この場合も最初のデッキ枚数と同じ枚数になるように補充してください。

3 対戦で使用するデッキは、サイドデッキを含めて同じカードを**最高3枚**までしか入れることができません。

4. 勝利条件

デュエルの勝負の判定は、以下の公式ルールに基づいて行います。

1

デュエルはお互いに**8000ポイント**の**ライフポイント**持ってスタートします。

ライフポイントは、プレイヤーやモンスターが攻撃を受けたり、防御に失敗した場合に減っていきます。**相手のライフポイントを0にすれば勝ち、逆にライフポイントを0にされれば負け**となります。

ライフポイントが増減するたびに、**デュエルカリキュレーター**で計算し、**デュエリストスコアシート**を使って記録していきましょう。

2

プレイヤーと相手のライフポイントが**同時に0になった場合**、そのデュエルはお互いに引き分けとなります。

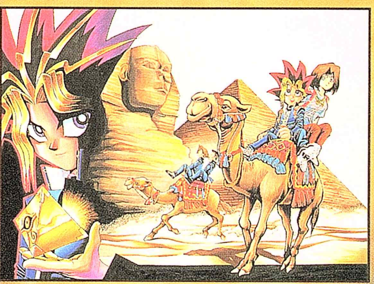
また、どちらかのデッキが先になくなり、カードを引くことができなくなった場合は、お互いのライフポイントの差で勝負を決定します。その場合は、デッキがなくなった時点での**ライフポイントの数が多い方**を勝利者とします。

3

自分の手札に以下のカードがすべてそろった場合は、その時点でそろえたプレイヤーの勝利となります。

- 封印されし者の右足
- 封印されし者の左足
- 封印されし者の右腕
- 封印されし者の左腕
- 封印されしエクゾディア

なお、手札を5枚引いた時点でこれらのカードがそろった場合も、デュエル中にそろった場合も、同じように勝利となります。



5. ゲームの進行

デュエルは公式ルールに基づき、以下の手順にしたがって進めていきます。

1 最初に対戦相手とあいさつをしましょう。「よろしくお願いします」と言って、相手と握手をします。

2 自分のデッキをよくシャッフルしたらそれを対戦相手に渡し、カードを切り混ぜてもらってください。これを**カット**と言います。カットが終了したらデッキを相手に渡し、自分のデッキをデュエルフィールドのデッキ置き場に置きます。

もし融合デッキを使うなら融合デッキ置き場に置いてください。なお、融合デッキとは融合後のモンスターだけで作られたカードの集まりのことを言います。詳しくは**第2章の融合カード**の項で説明します。

3 サイドデッキがちゃんと**10枚**あることを対戦相手に示します。このときカードは裏返したままでかまいません。2〜3デュエル目でサイドデッキが減ってしまった場合も、対戦相手に**現在のサイドデッキの枚数**を確認してもらいます。

4 ジャンケンをして先攻後攻を決めます。カードを賭ける場合お互いのデッキの**一番上**のカードをめくり、デュエルフィールドとは別の場所に置いてください。これが賭けカードとなり、デュエルの勝者はこのカードを手に入れることができます。

最後にそれぞれのデッキから、カードを**上から順に5枚**引いてください。これが手札となります。

5 ドローフェイズ

プレイヤーは自分のデッキの一番上からカードを１枚引くことができます。ただし、**先攻のプレイヤーはゲーム開始時にカードを引くことができません。**2ターン目以降からはカードを引けます。

6 スタンバイフェイズ

このフェイズは、使用するために準備が必要なモンスターや魔法、罠（トラップ）などの準備を行うフェイズです。**ここで行わなければならないことがカードに書いてあった場合、その指示にしたがってください。**何も書いていないカードに関しては、特にすることはありません。

7 メインフェイズ

対戦の中心となる部分です。メインフェイズでは以下のことを行ないます。

1 カードを使ったり、フィールドに出す。

自分のターンでは、モンスター、魔法、罠（トラップ）カードをそれぞれ**１枚ずつ**出したり使うことができます。それぞれのカードはデュエルフィールドの決められた場所に出します。

手札からモンスターカードを出すことを「召喚」と呼びます。召喚したときには、そのカードが攻撃表示なのか、守備表示なのかを必ず選択します。**攻撃表示の場合はカードを縦で表向きに**してください。**守備表示の場合は伏せたまま横向きに**出してください。なお、モンスターカードは**全部で５体**までしかフィールド上に出すことができません。

すでにフィールドに出ているモンスターの場合、**このフェイズで表示形式を１回だけ変更することができます。**１度表示形式を変更してしまったモンスターは、特別な場合を除いてそのターンに再度表示形式を変更することはできません。

魔法カード、罠(トラップ)カードは**あわせて5枚**までしか出すことができません。地形を変化させるカード（フィールドカードと呼びます。）も、この5枚の中に含みます。これらのカードを出すときには、表向きでも裏向きでもかまいません。ただし、**魔法カードは表にしたときに、その効果が現れます。**魔法カードに書いている指示にしたがってください。また、その効果は基本的に表にした時点**1回限り**のみ有効となり、すぐに効果が消えてしまいます。例外として、モンスターを強化するタイプのカードとフィールドカードはその限りではありません。罠(トラップ)カードは特殊な例を除いて、フィールドに残り続けます。

モンスターを強化するタイプの魔法カードは使用するとき、**表向きにして、対象のモンスターカードに重ねて置く**ようにします。なお、このカードもフィールドに出ているものと見なされ、5枚の制限の中に入ります。また、**モンスターの融合もこのフェイズで行います。**

すでにフィールドにモンスターが5体出ている場合、1体を捨てて新しいモンスターを召喚することはできません。この場合は何らかの方法でモンスターを処分する必要があります。これは、魔法・罠(トラップ)カードも同様です。

2 戦闘を行う（バトルフェイズ）

自分のターンのメインフェイズ中に、**１回だけ**相手と戦闘を行うことができます。これを**バトルフェイズ**と呼びます。

ここでプレイヤーは、デュエルフィールドに出ているモンスターで攻撃することができます。ただし、バトルフェイズは必ず行わなければならないものではありません。その判断はプレイヤーに任せられます。

フィールドに出ているモンスターなら何体でも攻撃に参加できます。ただし攻撃モンスターは攻撃表示でなければ攻撃できません。攻撃した場合、相手のフィールドにモンスターカードが出ていれば、モンスターが攻撃対象となります。基本的に相手のフィールドにモンスターカードが出ているとき、プレイヤーを直接攻撃することはできません。

また、**1ターン目にはモンスターカードをフィールドに出すことはできますが、攻撃することはできません。**2ターン目以降のプレイヤーは攻撃できます。なお、バトルフェイズ中は、フィールドに出ている罠(トラップ)カード以外の魔法カードを使うことができません。

モンスターを攻撃する手順は次の通りです。

まずバトルフェイズに入ることを宣言します。次に攻撃プレイヤーは、自分のどのモンスターで、敵のどのモンスターに攻撃を仕掛けるかを決定します。相手のフィールドにモンスターが出ていなければ、攻撃の対象は相手プレイヤーのみです。

ただし、**自分のモンスター1体が攻撃できるのは、敵モンスター1体かプレイヤー1人です。**1体のモンスターで相手の複数のモンスターを攻撃することはできません。また、**1度攻撃したモンスターは、そのターンに再び攻撃することはできません。**

最初のモンスターによるバトルが終わったら、攻撃側プレイヤーは次のモンスターを選んで戦闘を行うことができます。

これをフィールドに出ている攻撃表示モンスターの数だけくりかえしてもかまいません。

ただし、攻撃表示をしているモンスターがすべて攻撃に参加しなければならないというわけではありません。状況に応じて、参加させるかどうかを選ぶことができます。

なお、守備表示をしている敵モンスターを攻撃する場合、**そのカードを表向きにして、モンスターのデータがわかるようにしてから**攻撃してください。

攻撃に参加したモンスターは、そのターン攻撃表示を選択したとみなされます。表示形式を決定したと同じことになりますので、同じターンに守備表示に変えることはできません。

使用した魔法カードや破壊されたモンスターカード・罠(トラップ)カードはデュエルフィールド上の墓場に置きます。**これらのカードは特別な場合を除き、そのデュエルでは使用することはできません。**

バトルフェイズが終了しても、エンドフェイスへ移らない限り、メインフェイズは続いています。

8 エンドフェイズ

自分のターンが終わることを対戦相手に告げて、相手のターンに移ります。

9 デュエル終了

ドローフェイズからエンドフェイズまでを、勝負がつくまでくり返します。どちらかのプレイヤーのライフポイントが0になるか、カードを引くことができなくなったとき勝敗が決まり、デュエル終了となります。

6. フェイズの流れ

デュエルの進行を図にすると、以下のようになります。

デッキをカット
先攻・後攻を決定
手札5枚を引く

↓

ドローフェイズ → スタンバイフェイズ

↓

メインフェイズ
バトルフェイズ

↓

エンドフェイズ

↓

相手ターンへ

2ターン以降は、この繰り返し

↓

デュエル終了

第2章 戦闘上のルール

ダメージの判定

デュエル中に戦闘したモンスターのダメージは、以下の公式ルールに基づいて判定します。

1. 敵モンスターが攻撃表示の場合

プレイヤーが攻撃を仕掛けた敵モンスターが**攻撃表示**の場合、ダメージの大きさは、**お互いの攻撃力**を比較して判定します。

●自分の攻撃力＞敵の攻撃力●

攻撃を仕掛けたプレイヤー側モンスターの**攻撃力**が攻撃を受けた敵モンスターの**攻撃力**より高い場合、**攻撃を受けた**敵モンスターは破壊されます。

そのとき**「攻撃を仕掛けたモンスターの攻撃力」から「攻撃を受けたモンスターの攻撃力」を引いた数値が、攻撃を受けた相手プレイヤーのライフポイントから引かれます。**スターターボックスに付属しているデュエルカリキュレーターを使って計算してください。

●自分の攻撃力＝敵の攻撃力●

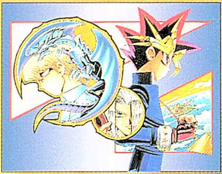
攻撃を仕掛けたプレイヤー側モンスターの**攻撃力**と、攻撃を受けた敵モンスターの**攻撃力が同じ場合**は、相打ちとなります。その場合は**攻撃を仕掛けた自分のモンスターと攻撃を受けた敵モンスターの両方が破壊されてしまいます。**

この場合、プレイヤーも相手も**お互いにダメージを受けません。**ライフポイントもそのまま変化しません。

●自分の攻撃力＜敵の攻撃力●

攻撃を仕掛けたプレイヤー側モンスターの**攻撃力**が攻撃を受けた敵モンスターの**攻撃力**より**低い場合、攻撃を仕掛けた自分のモンスター**が破壊されます。

そのとき**「攻撃を受けたモンスターの攻撃力」から「攻撃を仕掛けたモンスターの攻撃力」を引いた数値が、攻撃を仕掛けたプレイヤーのライフポイントから引かれます。**スターターボックスに付属しているデュエルカリキュレーターを使って計算してください。



2. 敵モンスターが守備表示の場合

プレイヤーが攻撃を仕掛けた敵モンスターが**守備表示**だった場合、ダメージの大きさは、攻撃を仕掛けたモンスターの**攻撃力**と攻撃を受けたモンスターの**守備力**を比較して判定します。

●自分の攻撃力＞敵の守備力●

攻撃を仕掛けたプレイヤー側モンスターの**攻撃力**が攻撃を受けた敵モンスターの**守備力**より**高い**場合、**攻撃を受けた敵モンスター**は破壊されます。

この場合、プレイヤーも相手も**お互いにダメージを受けません。**ライフポイントはそのまま変化しません。

●自分の攻撃力＝敵の守備力●

攻撃を仕掛けたプレイヤー側モンスターの**攻撃力**と攻撃を受けた敵モンスターの**守備力**が同じ場合、どちらのモンスターも**ダメージに影響はありません。**

また、プレイヤーも相手もお互いにダメージを受けません。ライフポイントはそのまま変化しません。

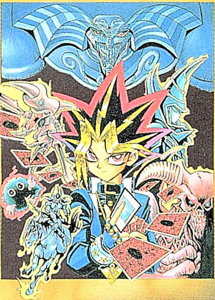
●自分の攻撃力＜敵の守備力●

攻撃を仕掛けたプレイヤー側モンスターの**攻撃力**が攻撃を受けた敵モンスターの**守備力**より**低い**場合、どちらのモンスターも**ダメージに影響はありません。**

そのとき**「攻撃を受けたモンスターの守備力」から「攻撃を仕掛けたモンスターの攻撃力」を引いた数値が、攻撃を仕掛けたプレイヤーのライフポイントから引かれます。**スターターボックスに付属しているデュエルカリキュレーターを使って計算してください。

もし、デュエルフィールドに敵のモンスターカードが出ていなければ、ダメージは敵プレイヤーに直接届きます。

また、戦闘で破壊されたモンスターカードや使用した魔法カードは、必ずデュエルフィールド上の墓場に置いてください。



魔法＆特殊モンスターカードについて

1. 魔法カードの使い方

モンスターを強化するタイプの魔法カードは、デュエルフィールド上のモンスターカードに重ねるようにして出します。また、通常は、**表向き**にしているモンスターカードにのみモンスター強化型の魔法カードを使うことができます。このとき、不適切なモンスターカードには使えません。カードの内容にあったモンスターカードに使用するようにしてください。

魔法カードの中には地形を変化させるカードがあります。これを**フィールドカード**と呼びます。フィールドカードはデュエルフィールドに**1枚のみ**出すことができ、後から出したカードの効果が有効になります。その時、前のフィールドカードは墓地へと送られます。

2. 融合カードとは

融合とは、自分のモンスターカード2枚以上と融合カード1枚によって、別のモンスターを呼び出し、使うことができるルールです。融合カードは魔法カードの一種です。融合できるモンスターと融合後のモンスターはあらかじめ決まっています。

融合できるモンスターの種類は、融合して呼び出したモンスターのカード（これを**融合モンスターカード**と呼びます）に個別に表示されています。カードの内

容にしたがって、融合を行うようにしてください。融合モンスターは融合デッキから出現しますが、破壊されれば墓地へと送られ、手札に戻された場合は融合デッキへと戻ります。また、融合モンスターは通常の召喚とは異なるため、**「落とし穴」等の対象にはなりません。**

以下、融合の手順について説明します。この手順にしたがって融合を行うようにしてください。

1

モンスターＡとモンスターＢがデュエルフィールドに出ているとき、**手札に融合カードがあれば**、それをデュエルフィールドの魔法＆罠（トラップ）カード置き場に出します。そして、融合カードを使用することを宣言します。

2

モンスターＡとモンスターＢを融合してできる、モンスターＣを**融合デッキ**から探して、モンスターカード置き場に出します。

融合デッキとは、融合後のモンスターだけで作られたカードの集まりのことをいいます。融合を行った場合、通常使用するデッキからではなく､この融合デッキからモンスターを選びます。**対戦で使用するデッキと融合デッキは別にしておき**、デュエルフィールドの融合デッキ置き場に置いてください。

3

融合に使用したモンスターＡのカードとモンスターＢのカード、そして融合カードをデュエルフィールドの墓地に置きます。

融合モンスターカードは、そのままでは使用することができません。**必ず以上の融合の手順を踏まえるようにしてください。**

3. 効果モンスターカードとは

モンスターでありながら**魔法のような効果**を持っているカードを**効果モンスターカード**と呼びます。くわしい効果については、各効果カードの左下部分を見てください。中でも、**「～が表になったとき、○○」というカードは効果の発動に制限**があります。
以下の手順にしたがって効果の適用を行うようにしてください。

1 **自分の意志に関係なく、表になった時点で効果が発動します。**魔法や効果の力で表になった時も効果は発動します。例えば「光の護封剣」などでも発動しますが、「サンダー・ボルト」などはカードの表裏に関係なく無条件で破壊されるため、効果は発動しません。敵に攻撃された時は、一度表にして数値を確認するため、効果が発動します。

2 自分の意志で効果を発動したい場合はまず守備表示でフィールドに召喚し、次のターンで表にして効果を発動させます。
つまり、**基本的に召喚してすぐには効果を発動することができません。**次のターンで攻撃表示にしてから使うようにしてください。
敵モンスターの攻撃で裏から表になった場合は、召喚した直後のターンでも効果は発動します。

その他にも、様々な効果を持ったカードが登場しますので、その都度カードの指示にしたがってください。

4. 儀式モンスターカードとは

通常のモンスターの召喚と違い、**特殊な手順で降臨させる必要のあるカードを儀式モンスターカードと呼びます。**儀式モンスターを降臨させるためには、その儀式モンスター専用の**儀式カード（魔法カード）**と、特定の条件を満たす**生け贄のモンスターカード**が必要になります。また、儀式モンスターは通常の召喚とは異なるため、**「落とし穴」等の対象にはなりません。**

以下の手順にしたがって儀式（降臨）を行うようにしてください。

1

【例】儀式モンスター「スカルライダー」を降臨させる場合、まず以下のカードを手札にそろえる必要があります。

- **「スカルライダー」（儀式モンスターカード）**
- **「スカルライダーの復活」（魔法・儀式カード）**

さらに儀式には、**「場か手札から、合計の星の数が降臨するモンスターの星の数以上になるよう生け贄を捧げる」**必要があります。

2

フィールド上か手札から条件を満たす生け贄を捧げ、「スカルライダーの復活」を使用します。これらのカードはすぐに墓地へ送られます。そして、「スカルライダー」をフィールド上に降臨させることができます。以上が儀式の手順です。

第3章 カードの見方

カードの種類

このゲームで使用するカードには以下の種類があります。

1. モンスターカード

モンスターカードとは相手プレイヤーを攻撃するために使用する基本カードです。モンスターカードにはモンスターの種類によって**種族**と**属性**があり、種族は20種類、属性は6種類から構成されます。

種族はそのモンスターがどのような生き物かを表すものです。属性はそのモンスターの性質を表します。種族や属性によって、モンスターの能力は異なり、それはモンスターカードの攻撃力や守備力の数値に影響します。

詳しいことはカードの内容にしたがってください。

種族	ドラゴン・魔法使い・アンデット・戦士・獣戦士・獣・鳥獣・悪魔・天使・昆虫・恐竜・爬虫類・魚・海竜・機械・雷・水・炎・岩石・植物
属性	地・水・炎・風・光・闇

2. 融合モンスターカード

融合モンスターカードとは、融合によって作られる特別なモンスターカードです。基本的な能力は通常のモンスターカードと変わりませんが、それを使用する手順が通常のモンスターカードと異なります。カードは**青紫色**をしています。

3. 効果モンスターカード

効果モンスターカードとは、モンスターでありながら魔法のような能力を持っているカードです。基本的な戦闘能力は通常のモンスターカードと変わりません。カードの左下部分にいろいろな効果が書かれていますので、各カードの指示にしたがって効果を発動させます。カードは**オレンジ色**をしています。

4. 儀式モンスターカード

儀式モンスターカードとは、儀式カード（魔法カード）と一定条件を満たす生け贄のカードにより降臨する、特別なモンスターカードです。基本的な能力は通常のモンスターカードと変わりませんが、降臨するモンスター専用の儀式カードが必要になります。降臨の条件については、各カードに書かれている内容にしたがってください。儀式モンスターカードは**青色**をしています。

5. 魔法カード

魔法カードにはモンスターを破壊したり、相手の魔法を打ち消したりとたくさんの種類があります。その中で代表的なものとして、魔法を使用するときに使う**魔法カード**と地形を変化させる**フィールドカード**があります。

魔法カード

プレイヤーにダメージを与えたり、ライフポイントを回復したりするカードです。モンスターを強化するタイプのカードやフィールドカードを除いて、**効果が現れると破壊され、再び使用することはできません。**

フィールドカード

戦闘が行われるフィールドの地形を変化させるカードです。山・海・闇・草原などの種類があります。フィールドカードをデュエルフィールドに出すと、**その時点でフィールドはカードに書かれている地形に変わります。**地形はモンスターの能力に影響を与え、攻撃力や守備力が変化します。

なお、フィールドカードの効果は**別のフィールドカードが出されるまで有効**となります。もし現在のフィールドが破壊されてしまったらそこで通常のフィールドに戻り、モンスターへの効果も消えてしまいます。

6. 罠(トラップ)カード

主にモンスターの戦闘を支援するカードです。基本的にはフィールド上に残り、その効果はデュエル終了まで有効となります。また、フィールドに伏せておけば相手ターンでの発動も可能です。詳しい効果の内容についてはカードの指示にしたがってください。

カードの意味

モンスターカード

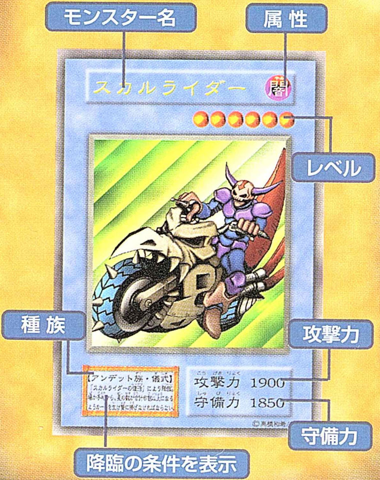
融合モンスターカード

モンスター名
属性
炎の剣士
炎
レベル
種族
攻撃力
【戦士族・融合】
炎を操る者
＋
伝説の剣豪MASAKI
攻撃力 1800
守備力 1600
45231177
守備力
融合の素材モンスター

効果モンスターカード

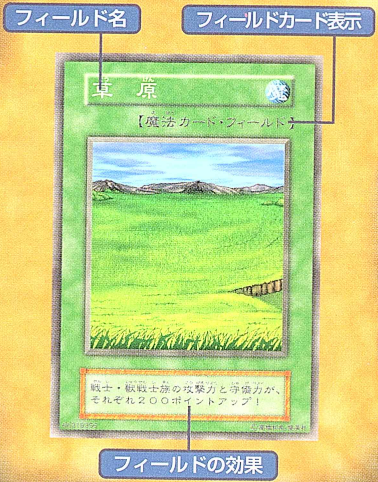
モンスター名
属性
封印されしエクゾディア
闇
レベル
種族
攻撃力
【魔法使い族・効果】
このカードに加え「封印されし者の左足・右足・左腕・右腕」が手札に全て揃った時、勝利が決定する。
攻撃力 1000
守備力 1000
33396948
守備力
効果についての説明

儀式モンスターカード


モンスター名
属性
スカルライダー
闇
レベル
種族
攻撃力
【アンデット族・儀式】
攻撃力 1900
守備力 1850
守備力
降臨の条件を表示

魔法カード

魔法カード（フィールドカード）



罠(トラップ)カード

罠の名称
はさみ撃ち
罠
【罠カード】
カードの種類
自分のモンスター２体と相手のモンスター１体とはさみ撃ちを破壊する。
罠の効果

第4章 エキスパートルール

エキスパートルールとは？

従来の公式ルールは、**初心者でも専門知識無しに楽しめる**ように作られたルールでした。それを**上級者のために、さらに戦略性を高めたルールが「エキスパートルール」です。**なるべく運の要素を排除し、**コンボなどの可能性**を広げるように考えられています。公式大会等で採用されているルールも「エキスパートルール」が主流。さあ、君も「エキスパートルール」をマスターして、強力デュエリストを目指そう！

1. 通常ルールとの違い・コンボ

●魔法・罠(トラップ)カードの連続使用がOK!!●

「通常ルール」では、魔法・罠(トラップ)カードは**1ターン中に各1枚きり**しか場に出せませんでした。これでは2枚以上のコンボを完成させることは、ルール上とても難しくなってしまいます。そこで、「エキスパートルール」では**魔法・罠(トラップ)カードを1ターン中に何枚でも使用できる**ようになりました。カードが2枚以上必要なコンボも、これなら同じターンで発動することができます。また、魔法カードを伏せて置くことも可能です。

2. 通常ルールとの違い・生け贄

●強力モンスターの召喚には生け贄が必要に!●

強力モンスターを呼ぶためには、**フィールド上のモンスターを生け贄にささげる（墓地にすてる）ことが必要**となりました。レベル（カード右上の星の数）**5～6**のモンスターを召喚するなら**1体**、**7以上**のモンスターを召喚するなら**2体**のモンスターを**生け贄に捧げなければなりません。**注意すべきことは、生け贄によってモンスターを呼び出すのも召喚扱いなので、**すでにモンスターを召喚してしまった後では生け贄召喚はできません。**ただし、「融合」と「死者蘇生」によって呼び出されたモンスターは**召喚とはちがいこの制限は受けません。**また、レベル5以上のモンスターを「死者蘇生」によって蘇らせるときには、生け贄は必要ありません。

3. 通常ルールとの違い・融合

●融合は手札内のカードで可能!!●

「通常ルール」では、**融合素材モンスターがフィールド上にいなければ**融合することはできませんでした。しかし「エキスパートルール」では、融合の条件として**必ずしも融合素材モンスターがフィールド上にいる必要はなくなりました。**手札に「融合」と素材モンスターが2体以上あれば、それでもう融合すること

ができます。この場合、この行動は「融合」魔法カードのみを使用したことになり、さらにモンスターを召喚することが可能です。融合モンスターが破壊された場合それは墓地へと送られ、そのモンスターを**「死者蘇生」によって蘇らせることもできる**のです。このときに「融合」カードや融合素材は**必要ありません。**

ルール変更について

その他、細かいルール変更は以下の通りです。

1. 魔法効果等による裏側表示カードの対応

「魔法除去」や「カードを狩る死神」などで**裏側表示**のカードを破壊しようとしたとき、対象のカードを１枚までめくることができます。もしそれが魔法（罠）カードだった場合、**魔法（罠）カードは破壊**されてしまいます。違う種類のカードだった場合、そのカードは**裏側に戻りフィールド上に残ります。**

2.「光の護封剣」について

「光の護封剣」は発動後3ターンの間、**マジック&トラップフィールド上に置かれます。**何らかの効果で「光の護封剣」が破壊された場合、**その効果は打ち消されてしまいます。**

Q&A

【Q1】蘇生してきたモンスターを裏のまま守備表示させることはできるでしょうか？効果モンスターに有効だと思うのです。
【A1】蘇生されたモンスターの場合は、裏向きはできません。表向きの守備表示ならできます。

【Q2】死神、青い忍者、ハネハネ、人喰い虫は表になっているカードに効果を発揮するのですか?裏でもいいのですか?
【A2】裏でもかまいません。ただしマジックフィールドに伏せられているカードを対象にする場合、そのカードをめくって正しければ効果が発生します。間違っていたら効果は発生しません。「カードを狩る死神」や「青い忍者」の場合は特別なのです。

【Q3】強化カードは一体のモンスターにつける数の制限はありますか？たとえばスカイハンターに突風の扇×3、フォローウインド×2をつけるということはできるのでしょうか?
【A3】できます。フィールド上の魔法・罠カードの最大制限枚数である5枚まではつけることが可能です。

【Q4】エキスパートルールで「究極完全態グレート・モス」などレベル9以上のモンスターは生け贄の数は3体になるのですか?
【A4】いいえ。基本的に触媒はレベル5、6は1体。レベル7以上は2体です。ただし「究極完全態グレート・モス」は特例で通常の生け贄はいりません。そのかわり“進化の繭がつけられて6ターン後のプチモスを生け贄に捧げない限り、召喚できない”という制限がつけられています。

[Q5]「ドラゴン族・封印の壺」が出ているとき、ドラゴン族に「守備封じ」を使ったらどうなるのでしょうか？
[A5]「ドラゴン族・封印の壺」が発動している間は、たとえ「守備封じ」を使用したとしても、「ドラゴン族・封印の壺」の効果が強くドラゴン族は攻撃表示になりません。

[Q6] エキスパートルールで伏せたモンスターカードを生け贄にする場合、一度表側表示にする必要があるのですか？
[A6] 生け贄には表・裏は関係ありません。しかし、以前のターンに伏せて召喚し、その後表示形式を変更していない効果カードを生け贄に捧げる場合、表側表示にして効果を発動後生け贄に捧げることは可能です。

[Q7]「光の護封剣」を相手に使われた場合、効果の間に魔法カード（強化系）は使用可能なのでしょうか？
[A7] 攻撃できないだけですので、それ以外なら可能です。

[Q8]「死者蘇生」を「魔法除去」できますか？
[A8]「死者蘇生」は使用するとすぐに墓地へと送られ、フィールドには残りません。モンスターにつけられているわけではないので、「魔法除去」で破壊することはできません。

[Q9]「カース・オブ・ドラゴン」を攻撃表示で召喚したら、「ドラゴン族・封印の壺」を使用され守備表示にされてしまいました。そこで「罠はずし」を使って「ドラゴン族・封印の壺」を破壊しました。この直後、「カース・オブ・ドラゴン」を再び攻撃表示に戻すことはできますか？
[A9] すでに「カース・オブ・ドラゴン」は召喚の際に表示形式を決定しています。よって変更はできません。以前のターンに召喚していて、そのターンに表示形式を変更していないのなら変更できます。

MEMO

発売元

コナミ株式会社

〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

商品に関するお問い合わせは

お客様相談室 コナミホットライン

TEL 03-3586-1573

営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）
午前９時～午後７時まで

電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

ID 「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。

インターネット情報サービス ホームページアドレス
http://www.konami.co.jp/cp/index.html

©高橋和希/集英社 企画・制作/KONAMI

注意

くちにいれない

保護者の方へ　必ずお読みください。

- 小さな部品がありますので、誤って飲み込まないよう注意して下さい。窒息などの危険があります。
- スターチップは、機能上尖っているので危険です。また、誤飲の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないで下さい。

KONAMI®